

# **PERMAINAN TRADISIONAL**

## **Menjaga Warisan di Penghujung Senja**

### **DESKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat sarjana S2  
Program studi Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Minat Studi Penciptaan Film



Diajukan oleh:

**BENYAMIN SATRIA AGNI**  
513/S2/CS/11

**Kepada**

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)**  
**SURAKARTA**  
**2015**

DESKRIPSI KARYA SENI

**PERMAINAN TRADISIONAL**

**MENJAGA WARISAN DI PENGHUJUNG SENJA**

disusun dan disajikan oleh

**Benyamin Satria Agni**

513/S2/CS/11

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 11 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



**Dr. Matius Ali, S. Sn.**

Ketua Dewan Penguji



**Dr. Aton Rustandi Mulyana, M. Sn.**

Penguji Utama



**Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S. Kar.**

Deskripsi karya seni ini telah diterima  
sebagai salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Magister Seni (M. Sn)  
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 29 April 2015

Direktur Pascasarjana

**Dr. Aton Rustandi Mulyana, M. Sn.**

NIP 197106301998021001



## **KATA PENGANTAR**

Pengkarya mengucapkan terima kasih kepada Universitas Atmajaya Yogyakarta atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan sehingga dapat menempuh jenjang pendidikan di Pascasarja ISI Surakarta. Ucapan terimakasih juga pengkarya sampaikan kepada Rektor ISI Surakarta Prof. Dr. Sri Rohana W, Skar., M Hum atas kesempatan yang diberikan kepada pengkarya untuk mengikuti pendidikan hingga tahap menyelesaikan tugas akhir karya di Pascasarja ISI Surakarta. Terima kasih Kepada Direktur Program Pascasarjana ISI Surakarta, Dr Aton Rustandi Mulyana, M.Sn. atas kesempatan yang diberikan hingga pengkarya dapat menyelesaikan tugas akhir karya. Terima kasih Kepada Dr. Matius Ali, S.Sn, M.Hum selaku pembimbing karya yang telah memberi pengarahan dan bimbingan kepada pengkarya. Terima kasih juga pengkarya ucapkan kepada Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar, selaku penguji utama dan Dr Aton Rustandi Mulyana, M.Sn, selaku ketua dewan penguji.

Rasa terima kasih pengkarya sampaikan juga kepada seluruh dosen yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta pengetahuannya selama pengkarya menempuh pendidikan di Pascasarjana ISI Surakarta. Kepada para staf administrasi Pascasarjana ISI Surakarta, pengkarya ucapkan terima kasih atas

bantuannya demi kelancaran selama proses belajar hingga selesainya tugas akhir karya.

Rasa terima kasih pengkarya ucapkan kepada seluruh nara sumber, Prof. Dr.Heddy Shri Ahimsa.P, M.A. M Phill, Dr. Wisma Nugraha C R, Hum, Dr. Maria Gorreti Adiyanti, MS, Nurrudin ,Sp, Dra. Suyami, M.Hum, Nyi Corijati Mudjijono, Dra. Siti Nikandaru Chairina, dan Dra L Gloria Djaja Ing Rana, yang turut serta dalam mewujudkan tugas akhir karya. Terima kasih juga pengkarya sampaikan kepada Anak-anak TPA Masjid Ukuwah Islamiah Perum Puri Domas Wedomartani Sleman, warga Dusun Demangan dan Siswa siswi SD Kanisius Babadan Sleman atas kesediaannya berperan serta dan terlibat didalam tugas akhir karya ini.

Pengkarya ucapkan banyak terima kasih atas partisipasi dan bantuannya kepada Ibu C. Maria Istanti, Spd, selaku Kepala Sekolah SD Kanisius Babadan Sleman, para guru dan karyawan SD Kanisius Babadan, Balai Pelestarian Nilai Budaya DIY, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Museum Sonobudoyo Yogyakarta, Ibu Suyami beserta keluarga, dan Keluarga Alm Ign. Sabar.

Pengkarya ucapkan banyak terimakasih kepada orang tua dan saudara pengkarya yang telah banyak membantu secara moril dan material. Terma kasih juga kepada teman-teman, serta

seluruh pihak yang tidak bisa pengkarya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam tugas karya akhir.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Karya .....	1
B. Pembicaraan Rujukan .....	10
C. Tujuan dan Manfaat .....	12
BAB II KEKARYAAN .....	14
A. Gagasan.....	14
B. Garapan .....	18
C. Bentuk Karya .....	24
D. Media .....	27
E. Deskripsi Sajian.....	30
F. Orisinalitas Karya Seni.....	43

BAB III PROSES KARYA SENI.....	44
A. Observasi.....	44
B. Proses Karya Seni .....	51
C. Hambatan dan Solusi .....	113
BAB IV PERGELARAN KARYA SENI.....	115
A. Sinopsis.....	115
B. Deskripsi Lokasi .....	116
C. Durasi Karya .....	116
D. Pendukung Karya .....	117
Kesimpulan.....	118
Daftar Pustaka .....	120
Diskografi .....	122
Daftar Narasumber .....	124
Glosarium .....	125



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. DSLR Canon 550D.....	28
Gambar 2. DSLR Canon 60D.....	29
Gambar 3. Wisma Nugraha .....	31
Gambar 4. Heddy Shri Ahimsa .....	32
Gambar 5. Nurudin .....	33
Gambar 6. Maria Gorreti Adiyanti .....	35
Gambar 7. Nyi Corijati M.....	36
Gambar 8. Suyami .....	37
Gambar 9. Permainan <i>Jeg-jegan</i> .....	38
Gambar 10. Permainan <i>Dhakon</i> .....	39
Gambar 11. Permainan <i>Engklek</i> .....	40
Gambar 12. Permainan <i>Cublak-cublak suweng</i> .....	41
Gambar 13. Anak-anak TK belajar main <i>dhakon</i> .....	42
Gambar 14 Anak-anak SD belajar permainan <i>gobak sodhor</i> ..	42



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Shooting Script .....	56
Tabel 2 Skenario .....	79



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Karya**

Salah satu bentuk budaya yang dimiliki oleh hampir semua daerah di seluruh Nusantara adalah permainan tradisional anak. Permainan ini mempunyai banyak ragam nama serta ragam cara bermain tergantung daerah dimana tradisi permainan tersebut berasal. Menurut Sukintaka, permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi yang dimaksud ialah bahwa permainan tersebut telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya (Sukintaka, 1992:91). Selanjutnya permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1981:30). Mengenai konsep bermain, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Mulyadi,2004:30). Berkaitan dengan pengertian tersebut maka permainan tradisional bisa dikatakan sebagai permainan rakyat yang dimainkan anak-anak secara spontan yang tumbuh

dan berkembang dalam satu masyarakat di daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun secara tradisi. Selanjutnya Robert, Arth dan Bush mengatakan bahwa permainan rakyat atau *folk games* terbagi dalam dua golongan besar yaitu permainan (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Permainan bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu lenggang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding kurang mempunyai sifat itu. Permainan bertanding (*game*) hampir selalu mempunyai lima sifat khusus yaitu :

1. Terorganisasi
2. Perlombaan
3. Paling sedikit dimainkan oleh dua orang
4. Ada kriteria menang dan kalah
5. Mempunyai peraturan permainan (Danandjaja, 1994: 171)

Seiring berjalannya waktu, muncul perubahan yang cukup terlihat pada dunia anak-anak khususnya permainan tradisional. Makin lama permainan tradisional semakin menghilang. Di waktu sore atau waktu senggang sudah jarang sekali terlihat anak-anak bermain permainan tradisional. Kepopuleran permainan tradisional lambat laun mulai memudar. Seakan-akan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional menurun.

Anak-anak lebih tertarik menggunakan waktu luang untuk mengerjakan aktivitas dan kesibukan lainnya.

Pembangunan di segala sektor dan wilayah tidak hanya terjadi di perkotaan namun merambah pula di pinggiran kota dan desa. Masuknya era globalisasi yang disertai majunya teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak dan perubahan besar di segala bidang. Segala macam informasi mengenai perilaku masyarakat, *style*, budaya, serta wacana baru dengan mudah dapat diakses berkat bantuan media masa atau internet oleh siapapun dan dari manapun.

Apabila dikaitkan dengan kondisi, tidak heran jika permainan tradisional semakin tersisih. Banyaknya pesaing dan juga adanya situasi yang berubah menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan dan tidak lagi dikenal. Saat ini produsen dan industri semakin mudah melakukan kegiatan promosi, pemasaran, serta mendistribusikan berbagai jenis barang dan jasa (layanan) dengan bantuan teknologi. Salah satu contoh produk dan jasa tersebut adalah mainan anak-anak yang berbasis teknologi modern dan berbagai mainan impor lainnya yang tentu menjadi pesaing dari permainan tradisional. Di kota besar maupun daerah, desakan produk permainan dan mainan anak

hasil industri lokal maupun impor terjadi terus menerus dengan mengikuti *trend* yang sedang terjadi di negara modern.

Munculnya produk lainnya yang tidak kalah gencar adalah alat komunikasi dan hiburan dengan basis teknologi canggih. Jenis produk ini juga merupakan sesuatu yang baru yang akhirnya diminati oleh pasar di segala usia, khususnya anak-anak. Akhirnya anak-anak mendapatkan kesibukan baru dengan bermain *game*, menikmati asyiknya menjelajah dunia internet termasuk jejaring sosial media, saling berinteraksi dengan sesama melalui *smartphone*, dan bentuk permainan serta kesibukan baru lainnya.

Saat ini makin banyak pembangunan perumahan, pembangunan gedung pemerintah dan swasta, pembangunan tempat bisnis, serta sarana publik lainnya. Lapangan dan area publik untuk bermain menjadi berkurang bahkan hilang. Halaman rumah dengan model rumah minimalis juga sudah tidak lagi memadai untuk anak bermain jenis permainan tradisional tertentu.

Beberapa contoh kondisi dan situasi tersebut dalam kurun waktu tertentu berpotensi menyebabkan permainan tradisional anak akhirnya tidak lagi dikenal dan dimainkan. Anak-anak menjadi tidak mempunyai kesempatan untuk mengenal dan

merasakan seperti apa dan bagaimana permainan tradisional warisan leluhur mereka sendiri. Anak-anak terlewatkan masa mendapatkan pengalaman bermain permainan tradisional. Mereka menjadi tidak mempunyai referensi dan gambaran seperti apa bentuk permainan asli dari budayanya sendiri yang sebenarnya juga menarik dan mengasyikkan.

Dunia anak sering disebut dengan dunia bermain, artinya pada masa itu selalu diwarnai dengan kegiatan bermain. Anak-anak menyukai kegiatan tersebut karena sangat menghibur dan menyenangkan. Demikian juga dengan permainan tradisional. Anak-anak bermain permainan tradisional sebagai sarana rekreasi dan hiburan. Selain mendapatkan rasa senang, sebenarnya anak-anak juga mendapatkan nilai-nilai yang bermanfaat dari kegiatan bermain itu sendiri. Di dalam permainan anak terutama permainan anak tradisional mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial, serta pandangan hidup (Arikunto, 1997: 4 ).

Selanjutnya Sukirman Dharmamulya menuliskan unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Beberapa diantaranya adalah:

### 1. Nilai Demokrasi

Dalam bermain setiap anggota memiliki kedudukan yang sama sebagai peserta permainan. Apabila dilakukan adu "*suit*" dan "*hompipa*" atau semacam bentuk undian untuk menentukan kalah atau menang dan untuk memilih seseorang untuk menempati posisi terkait aturan sebuah permainan, maka akan terasa pula bagi mereka bahwa masing-masing punya hak dan kedudukan yang sama. Siapa yang beruntung atau yang menang, maka dia itulah yang memang berhak.

### 2. Pimpinan Kelompok

Dalam permainan kelompok biasanya mereka dengan sendirinya memilih seorang untuk berperan sebagai pimpinan kelompok. Setiap peserta wajib untuk memiliki rasa solidaritas kelompok dan mentaati saran-saran dari pemimpin kelompok.

### 3. Tanggungjawab

Dalam bermain, seorang anak memiliki penuh rasa tanggungjawab untuk berhasil mendapatkan kemenangan. Semisal pada permainan yang dilakukan satu lawan satu, maka kemenangan yang diperoleh benar-benar prestasi si pelaku sendiri. Kemenangan ini bagi si pelaku benar-benar berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan jiwanya.



#### 4. Sifat Jujur atau sportif

Setiap pemain harus dituntut untuk bertindak jujur dan sportif baik dari dirinya sendiri maupun turut serta mengawasi teman sepermainannya agar selalu bertindak jujur. Apabila ada yang mengetahui perbuatan tidak jujur, mereka berkewajiban pula untuk saling mengingatkan.

#### 5. Saling membantu dan menjaga

Dalam permainan kelompok, setiap peserta berkewajiban untuk dapat saling membantu dan saling menolong demi keutuhan kelompok dan mendapatkan kemenangannya.

#### 6. Melatih kecakapan berpikir

Dalam permainan tradisional yang menggunakan strategi, maka para pelaku secara kontinyu berlatih berpikir baik dalam skop luas dan sempit, serta gerak langkah saat ini dan masa depan yang kesemuanya untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya.

#### 7. Melatih keseimbangan dan memperkirakan

Dalam berbagai permainan terdapat permainan yang menggunakan gerak langkah keseimbangan yang memerlukan pemusatan perhatian. Apalagi dalam permainan *engklek*, ketika

melemparkan benda untuk ditujukan pada sasaran jelas memerlukan kesungguhan hati dan tidak asal-asalan.

#### 8. Melatih mengenal lingkungan

Dalam beberapa permainan tradisional para peserta dituntut untuk mengenali betul arena permainan yang akan digunakan. Biasanya terdiri atas lingkungan daerah setempat dimana anak-anak tinggal. (Dharmamulya, 1992 : 54 -59)

Selain nilai nilai, ada juga manfaat lain yang bisa didapatkan ketika anak bermain permainan tradisional. Manfaat bermain permainan tradisional dijelaskan oleh Ki Hadi Sukatno ketika menerangkan lima macam permainan tradisional (Hadi Sukatno 1970;158-159).

Permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa. Misalnya:, *pasaran*, *manten-mantenan* dhayoh dhayohan, rumah-rumahan, membuat pakaian boneka, membuat wayang dari janur.

Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, misalnya : tarik menarik, bergulat, berguling-guling, kejar-kejaran, *gobag sodor*, *gobag bundar*, *bengkat*, *benthik uncal*, *jethungan*.

Permainan untuk melatih panca indera, misalnya : *gatheng*, *dhakon* , *macanan*, *sumbar suru*, *sumbar dulit*, *kubuk*, *adu kecil*, main *nekeran*, *bengkat*, *pathon*, petak umpet. Permainan tersebut

secara tidak sadar termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan penglihatan, pendengaran, dan melatih ketrampilan tangan.

Permainan dengan latihan bahasa, misalnya: permainan anak dengan percakapan, permainan dengan teka-teki, dan tebak-tebakan. Dalam permainan ini biasanya anak berusaha mengemukakan cerita atau teka-teki buatan sendiri agar tidak mudah di tebak.

Permainan dengan lagu dan irama, misalnya: *jamuran, cublak-cublak suweng, ancak-ancak alis, demplo, manuk-manuk dipanah*. Permainan tersebut secara tidak langsung akan melatih anak dalam hal seni suara dan seni irama.

Generasi pendahulu ternyata telah mewariskan karya luhur yang tidak ternilai untuk kebaikan cucunya melalui permainan. Selain sebagai karya seni budaya, keberadaanya juga bisa diposisikan sebagai media pembelajaran karena banyak mengandung nilai-nilai dan manfaat yang berguna. Mengingat bahwa sebenarnya dunia anak-anak adalah bermain, sayang jika permainan tradisional akhirnya benar-benar menjadi hilang. Masalah penting yang diulas dan disampaikan dalam karya film ini adalah : mencari tahu apa saja penyebab anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional. Kedua memaparkan nilai –nilai

penting dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional. Ketiga mencoba mengetahui solusi terbaik dalam persoalan ini.

## **B. Pembicaraan Rujukan**

Tema yang diangkat dalam karya film dokumenter ini berawal dari pengamatan pengkarya di lingkungannya, dimana saat ini makin sedikit anak-anak yang bermain permainan tradisional di waktu senggang mereka. Selanjutnya Film dokumenter Televisi produksi *National Geographic* yang berjudul “*Samurai Sword*” memberikan pengaruh yang kuat kepada pengkarya. Seperti sebagian besar dokumenter Televisi yang diproduksi *National Geographic*, cara penyajiannya menggunakan Tipe *Ekspositori*, yakni penyajian dengan tipe pemaparan yang dikombinasikan dengan gambar-gambar yang sesuai berupa video maupun foto-foto. Demikian juga halnya dengan film dokumenter milik pengkaryapun menggunakan tipe yang sama yakni *Ekspositori* atau pemaparan yang dikombinasikan dengan gambar-gambar yang sesuai berupa video maupun foto-foto. Untuk membantu memaparkan isinya pengkarya juga terinspirasi dengan penggunaan wawancara terhadap nara sumber yang

kompeten dan cukup kredibel untuk menegaskan dan menjelaskan langsung kepada penonton.

Selain menggunakan tipe *Ekspositori*, film dokumenter TV National Geographic berjudul “*Samurai Sword*” menggunakan reka ulang atau reka adegan (*re-enactment*). Reka ulang adegan dipakai ketika menceritakan kembali kejadian atau fakta yang pernah terjadi di masa lampau, serta menjelaskan secara visual kepada penonton beberapa hal yang spesifik mengenai: karakteristik pedang, nilai dan simbol, manfaat dan kelebihannya, penggunaan, serta keberadaannya saat ini. Demikian pula dengan film milik pengkarya juga memakai metode reka adegan (*re-enactment*) untuk membantu menjelaskan suatu kejadian, kebiasaan, dan fakta yang berkaitan dengan permainan tradisional di masa lalu, yang saat ini tidak bisa lagi di temui. Selain itu pengkarya memakai reka adegan (*re-enactment*) untuk membantu penonton agar lebih gampang memahami secara visual berkaitan dengan topik bahasan yang diterangkan oleh nara sumber.

Di dalam film dokumenter milik pengkarya, pemakaian nara sumber berfungsi juga sebagai pencerita menggantikan suara dari narator. Artinya, untuk mengetahui apa yang sedang dibahas, serta bagaimana urutan alur pemaparannya, penonton dapat mengetahui dan mengikutinya dari apa yang sedang dikatakan

nara sumber dan tayangan visualnya. Ada beberapa film yang secara khusus menjadi inspirasi sehubungan dengan absennya pencerita tunggal atau narator. Film tersebut antara lain : *The class of 92*, *The Michael Jackson Life and Icon*.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan pengkarya membuat film ini:

1. Memaparkan secara visual bagaimana kondisi permainan tradisional saat ini sehingga lebih mudah untuk dipahami.
2. Menunjukkan kepada penonton macam-macam nilai dan manfaat dari permainan tradisional, serta menunjukkan bahwa permainan tradisional ternyata juga cukup menghibur dan mengasyikkan untuk dimainkan oleh anak-anak.
3. Mengingatkan penonton untuk lebih menyadari bahwa bagaimanapun juga dunia anak-anak adalah bermain, dan keberadaan permainan tradisional juga termasuk bagian dari dunia bermain mereka.

4. Mengajak penonton untuk peduli dalam usaha mengenalkan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional

Adapun manfaat yang pengkarya harapkan dari film dokumenter ini adalah:

1. Penonton mendapatkan wacana tentang manfaat dan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional
2. Penonton mendapat gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana kondisi permainan tradisional saat ini di tengah-tengah kehidupan jaman modern.
3. Penonton termotivasi untuk ikut melestarikan permainan tradisional sesuai dengan bidang, cara dan kemampuannya masing-masing.



## **BAB II**

### **KEKARYAAN**

#### **A. Gagasan**



**BAB III**

**PROSES KARYA SENI**



## **BAB IV**

### **PERGELARAN KARYA SENI**

Saat ini anak-anak sudah jarang terlihat bermain permainan tradisional. Walaupun di sebagian daerah masih bisa dijumpai namun secara umum anak-anak tidak lagi memainkan jenis permainan tradisional. Situasi dan kondisi yang sudah tidak seperti dulu lagi serta munculnya bermacam-macam hiburan anak termasuk mainan modern menyebabkan anak-anak sekarang tidak lagi mengenal apalagi memainkannya, padahal dunia anak-anak adalah bermain dan permainan tradisional khusus diciptakan untuk mereka. Selain sebagai sarana hiburan ternyata banyak sekali manfaat yang didapat jika anak-anak berkesempatan bermain permainan tradisional yang mungkin tidak banyak masyarakat tahu. Manfaat yang bisa didapatkan selain olah tubuh juga bisa membentuk pribadi anak dan bekal untuk hidup bermasyarakat. Selain itu, anak juga mendapat pengetahuan yang tidak didapatkan ketika bermain jenis permainan lain. Berkaitan dengan itu alangkah baiknya jika semua pihak mulai menjaga agar permainan tradisional tidak

dilupakan apalagi menghilang, serta mendukung usaha yang sudah dilakukan secara tepat.

### **B. Deskripsi Lokasi**

Pemutaran film akan dilaksanakan di Gedung Teater Besar Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta sebab dari segi alat dan tempat sangat kondusif dan memenuhi syarat. Selain itu dengan pertimbangan bahwa bentuk permainan yang ditampilkan dalam film juga sangat dekat dan dikenal oleh masyarakat Surakarta.

### **C. Durasi Karya**

Durasi film adalah 39 menit, dengan memperbanyak porsi durasi pada segmen ketiga saat membahas manfaat dan nilai permainan tradisional. Di bagian ini melibatkan banyak nara sumber dan membutuhkan juga banyak adegan reka ulang untuk tujuan memberikan gambaran visual kepada penonton dibagian mana terdapat manfaat dan nilai dari permainan tradisional.

### **D. Pendukung Karya**

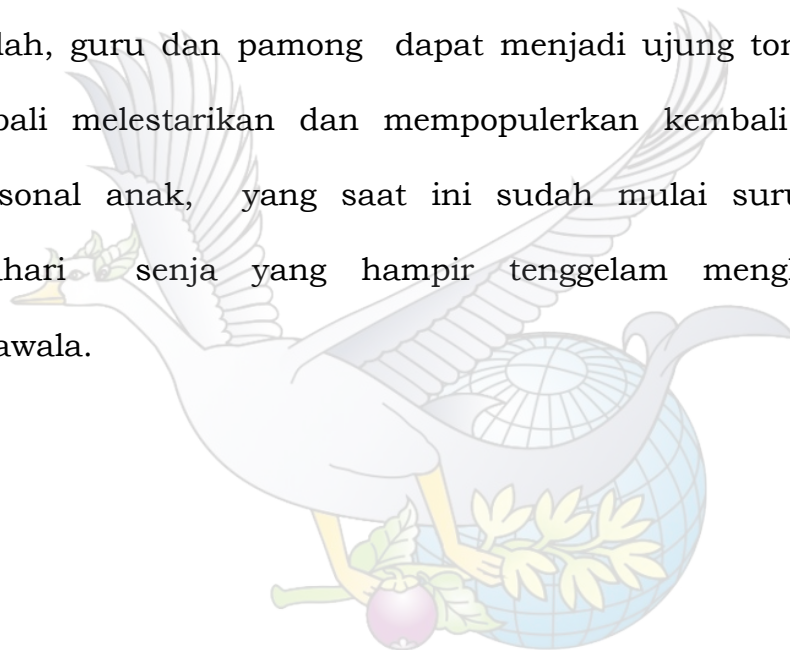
Karya film ini terwujud atas dukungan :

1. Prof. Dr. Heddy Shri Ahimsa P, M.A, MPhil selaku narasumber ahli.
2. Dra. Suyami Mhum selaku narasumber ahli dan juga pendamping anak-anak
3. Dr. Wisma Nugraha selaku narasumber ahli
4. Dr.Maria Gorreti Adiyanti selaku narasumber ahli
5. Nyi Corrijati selaku narasumber
6. Dra. Siti Nikandaru Chairina selaku nara sumber
7. Dra L Gloria Djaja Ing Rana selaku nara sumber
8. Nurudin SPd sebagai narasumber
9. Anak-anak TPA wedomartani Ngemplak Sleman sebagai pemain saat reka adegan
10. Siswa siswi SD Kanisius Babadan Sleman sebagai pemain reka adegan

## KESIMPULAN

Keberadaan permainan tradisional saat ini sudah tidak seperti dahulu lagi. Sekarang, walaupun di beberapa tempat anak-anak masih mengenal dan memainkannya, namun kenyataannya ada semacam *trend* kearah tidak dimainkannya lagi. *Trend* dimana permainan tradisional tidak lagi dimainkan disebabkan karena banyaknya pesaing dari permainan tradisional itu sendiri, dan juga adanya kondisi yang tidak lagi memungkinkan untuk memainkannya. Banyaknya alat hiburan baru, permainan anak baru, kegiatan baru yang menarik bagi anak-anak, adalah beberapa faktor penyebabnya. Selain itu kondisi lingkungan dan tempat tinggal saat ini juga menyebabkan anak-anak kesulitan untuk berinteraksi secara kelompok dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sehubungan dengan fenomena tersebut, sayang sekali jika anak-anak akhirnya sampai melewatkan kesempatan berharga untuk mengenal dan merasakan permainan tradisional yang sebenarnya dunia milik mereka. Selain sebagai hiburan dan untuk bersenang-senang, ternyata banyak sekali nilai nilai yang bermanfaat yang dapat diserap oleh anak-anak saat memainkannya. Manfaat yang dapat diserap dan berguna untuk anak-anak adalah adanya ajaran budi pekerti yang baik, manfaat bagi perkembangan psikologi dan jiwa anak, serta manfaat bagi

tubuh fisik dan motorik anak. Tidak ada kata terlambat untuk memulai kegiatan yang bertujuan baik. Demikian juga mengupayakan agar permainan tradisional bisa dikenal dan dimainkan lagi oleh anak-anak di masa sekarang. Sekolah adalah salah satu contoh konkrit yang masih relevan untuk mengupayakan dan merealisasikannya. Melalui kegiatan di sekolah, guru dan pamong dapat menjadi ujung tombak untuk kembali melestarikan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional anak, yang saat ini sudah mulai surut, seperti matahari senja yang hampir tenggelam menghilang dari cakrawala.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ayawaila, Gerzon R. *Dokumenter; dari ide sampai produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2008.
- Ayawaila, Gerzon R. "Pemahaman Dasar Dokumenter" [http://gerzonayawaila.blogspot.com/2013\\_03\\_01\\_archive.html](http://gerzonayawaila.blogspot.com/2013_03_01_archive.html). Jakarta, 2013.
- Ali, Matius. *Estetika, Pengantar Filsafat Seni*. Tangerang : Sanggar Luxor, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.
- Banoe, Pono. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2003.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Terj. Hasan Bassari. Jakarta: LP3ES, 1990.
- Connor, Steven. *Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary*, Oxford: Basil Blackwell, 1992.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 1997.
- Dharmamulya, Sukirman. *Transformasi nilai melalui Permainan Rakyat*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992.
- Ellis, Jack C. *The Documentar Idea*, New Jersey, Prentice Hall, 1989.
- Hadisukatno, S. *Permainan Kanak-kanak sebagai Alat Pendidikan, Buku Peringatan Taman siswa 30 Tahun 1922-1952*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Holmes, Thom. "What should We call Electronic Music" [http://thomholmes.com/Noise\\_and\\_Notations/Noise\\_and\\_Notations\\_Blog/Entries/2012/12/29\\_What\\_Should\\_We\\_Call\\_Electronic\\_Music.html](http://thomholmes.com/Noise_and_Notations/Noise_and_Notations_Blog/Entries/2012/12/29_What_Should_We_Call_Electronic_Music.html), 2012.
- Mulyadi, S. *Bermain dan kreativitas (Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain)*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004.

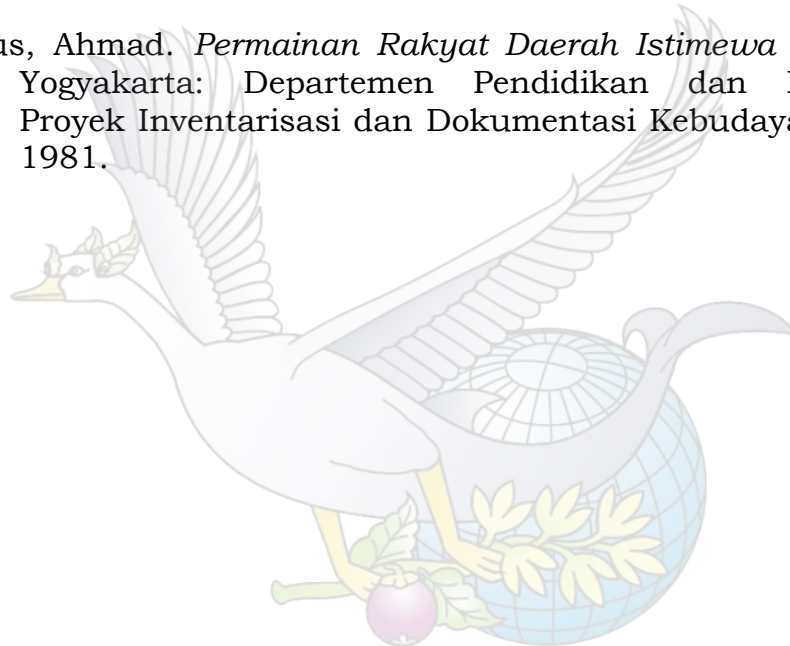
Nichols, Bill. "Documentary And The Coming Of Sound"  
[http://xroads.virginia.edu/~DRBR2/x\\_doc\\_film\\_sound/b6enf2-1.html](http://xroads.virginia.edu/~DRBR2/x_doc_film_sound/b6enf2-1.html).

Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

Sukintaka, *Teori Bermain*, Jakarta: Depdikbud, 1992.

Yahnke, Robert E. "A Primer Of Documentary Film Techniques"  
<http://www.tc.umn.edu/~ryahnke/ilmteach/My-Archive-of-Film-Notes/x-documentary-techniques.htm>, 2009.

Yunus, Ahmad. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1981.



## DISKOGRAFI

### CD AUDIO

CDJ-157, *Gendhing Gendhing Instrumental Laler Mengeng*, Keluarga Karawitan RRI Surakarta, Pimp. Turahjo Hardjomartono, Surakarta: PNRI Lokananta.

CDJ-057, *Gendhing-Gendhing Dolanan Jamuran*, Keluarga Karawitan Studio RRI Surakarta, Pimp. Turahjo Hardjomartono, Surakarta: PNRI Lokananta.

CDJ-092, *Gendhing-Gendhing Dolanan Jaranan*, Paguyuban Karawitan Renggaswara, Pimp. Hadisukatno, Surakarta: PNRI Lokananta, 1983.

CDJ-122, *Gendhing Dolanan Ni Thowong*, Paguyuban Karawitan Renggaswara, Pimp. Hadisukatno, Surakarta: PNRI Lokananta.

*Masa Lalu Selalu Aktual*, Sa'unine String Orkestra, Pimp. Oni Krisnerwinto, Jakarta: Aquarius Musik Studio.

*Buaian Sepanjang Masa*, Sa'Unine String Orkestra, Pimp. Oni Krisnerwinto, Jakarta: Aquarius Musik Studio.

B00467EKK4, *Original Motion Picture Soundtrack Album Tron: Legacy*, Daft Punk, Thomas Bangalter and Guy-Manuel de Homem-Christo, California: Walt Disney Records, 2008.

*18 Tembang Dolanan Anak Tamansiswa*, Taman Siswa, 2012.

### VIDEO

*Michael Jackson: The Life of an Icon*, Andrew Eastel, David Gest Productions, Universal Pictures (Worldwide), California : 2011.

The Class Of '92, Ben Turner, Gabe Turner, F73 Productions,  
London: 2013.

*Samurai sword*, John Wate, Parthenon Entertainment LTD  
National Geographic Channel, 2007.



### DAFTAR NARASUMBER

Corrijati, Nyi (72 ), Ketua Taman Kesenian Ibu Pawiyatan Tamansiswa, Jl. Tamansiswa 25, Yogyakarta.

Shri, Heddy (61), Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Terban, Yogyakarta.

Gloria, L, Guru SD Kanisius Babadan, Jatiningsih, Bantul, Yogyakarta.

Gorreti, Maria, Dosen Fakultas Psikologi Universitas Gajah mada, Jl. Humaniora No.1, Yogyakarta.

Nikandaru, Siti, Guru TK Budi Asih, Jl. Sompilan Ngasem 12, Yogyakarta.

Nugraha, Wisma, Jati Mas Permai N/10, Jl. Wates, Yogyakarta.

Nurudin, Kepala Sekolah SD Negeri Deresan, Yogyakarta.

Suyami, Peneliti Balai Penelitian Nilai Budaya DIY, Puri Domas, Wedomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta.



## **GLOSARIUM**

### **Clip on**

Mikrofon khusus yang dipasang pada objek tanpa terlihat

### **Editing**

Adalah proses pemotongan gambar

### **DSLR**

DSLR atau Digital Single Lens Reflex adalah kamera digital yang menggunakan sistem cermin otomatis dan pentaprisma atau pentamirror untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju ke viewfinder. Kamera DSLR memiliki keunggulan dalam hal ukuran sensornya yang jauh lebih besar dibanding kamera digital biasa.

### **Full HD**

Merupakan singkatan dari Full High Definition yang mempunyai arti resolusi tinggi dengan resolusi 1920 x 1080 pixels. Berarti video nya lebih dari hanya kualitas video standar, bahkan lebih dari video yang hanya berkualitas HD (HIGH DEFINITION ) dimana resolusinya hanya 1280 x 720 . Artinya, ukuran gambar yang bisa ditampilkan full HD akan lebih besar daripada HD sehingga gambarnya akan menjadi lebih jelas dan jernih.

## **Insert**

Sisipan potongan adegan pendek atau gambar tetapi penting, dalam satu scene.

## **Lampu LED**

Adalah teknologi lampu *solid state* yang diaplikasikan sebagai general lighting menggantikan teknologi lampu yang sebelumnya, dimana Lampu LED ini menawarkan lampu yang jauh lebih hemat listrik dengan usia hidupnya yang sangat panjang. Kata LED merupakan singkatan dari Light Emitting Diode atau dioda cahaya yaitu suatu semikonduktor yang memancarkan cahaya monokromatik yang tidak koheren ketika diberi tegangan maju.

## **LCD**

Liquid Crystal Display, adalah suatu jenis media tampilan yang menggunakan kristal cair sebagai penampil utama. LCD sudah digunakan di berbagai bidang misalnya dalam alat-alat elektronik seperti televisi, kalkulator ataupun layar komputer. Kini LCD mendominasi jenis tampilan untuk komputer meja maupun *notebook* karena membutuhkan daya listrik yang rendah, bentuknya tipis, mengeluarkan sedikit panas, dan memiliki resolusi tinggi.



**Memory Card**

Memory Card atau kartu memori adalah sebuah alat penyimpanan data digital; seperti gambar digital, berkas digital, suara digital dan video digital. Kartu memori biasanya mempunyai kapasitas ukuran berdasarkan standard bit digital yaitu 16MB, 32MB, 64MB, 128MB, 256MB dan seterusnya kelipatan dua.

**Scene**

Adegan atau bagian terkecil dari suatu cerita.

**Sequence**

Sebuah rangkaian adegan.

**Shooting**

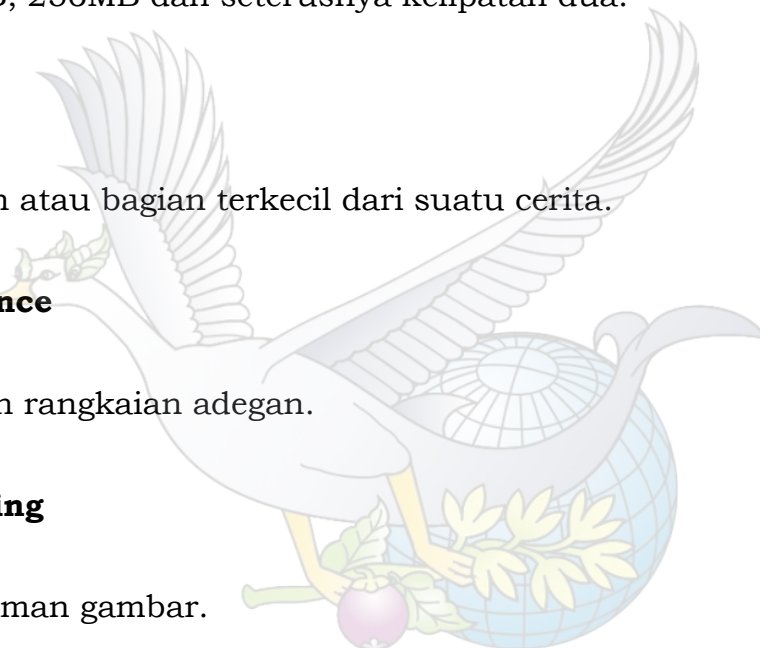
Perekaman gambar.

**Shooting Script**

Bentuk lain dari naskah film yang digunakan pada waktu produksi untuk membantu mempercepat penataan kamera dan sutradara dalam pengambilan gambar.

**Skenario**

Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam



konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi.

### **Smartphone**

Telepon cerdas (bahasa Inggris) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Ponsel cerdas merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

### **SOP**

SOP (Standard Operating Procedures) adalah panduan hasil kerja yang diinginkan serta proses kerja yang harus dilaksanakan. SOP dibuat dan di dokumentasikan secara tertulis yang memuat prosedur (alur proses) kerja secara rinci dan sistematis. Alur kerja (prosedur) tersebut haruslah mudah dipahami dan dapat di implementasikan dengan baik dan konsisten oleh pelaku.

### **Style**

Gaya.

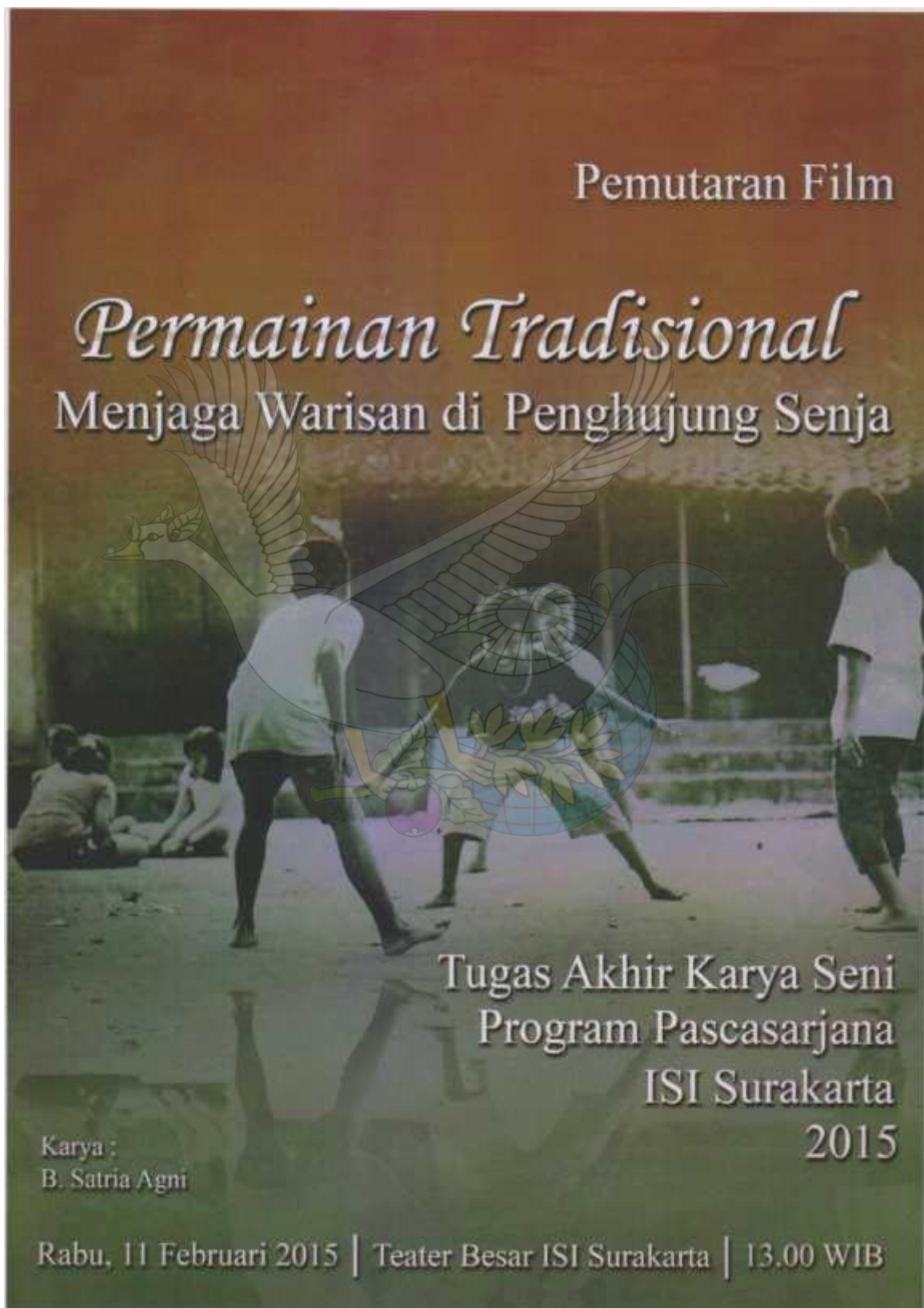
**Tripod**

Alat yang digunakan untuk menyangga kamera, yang mempunyai tiga kaki (penyangga).



### BIODATA

Nama	Benyamin Satria Agni, S Sos
Tempat/Tgl Lahir	Yogyakarta, 3 Januari 1973
Pendidikan Terakhir	Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Jurusan ilmu Komunikasi, Universitas Atmajaya Yogyakarta tahun angkatan 1992.
Karya dalam bidang seni	<p>Sebagai sutradara ketika mengikuti lomba video iklan NuGreen Tea "Bersihkan Dirimu" pada tahun 2010</p> <p>Sebagai sutradara ketika mengikuti <i>Climate Change Video Contest</i> yang diselenggarakan Asian Development Bank pada tahun 2009.</p> <p>Sebagai sutradara dalam video dokumenter "Pemburu Barang Bekas" pada tahun 2006</p> <p>Sebagai sutradara ketika mengikuti lomba video edukasi festival video edukasi 2007 yang diselenggarakan Balai Pengembangan Media Televisi (BPMTV) Surabaya untuk kategori filler pendidikan, berjudul "bingung".</p>
Keterlibatan dalam karya bidang seni	<p>Sebagai narator dalam film dokumenter "Pemburu Barang Bekas" pada tahun 2006.</p> <p>Sebagai narator dalam feauture dokumenter "Puro Pakualaman" tahun 2004.</p> <p>Sebagai narator dalam proyek feature dokumenter "Geospasial Pesisir Bantul" tahun 2014.</p> <p>Sebagai narator dalam film dokumenter " Kedaton Ambarrukmo" tahun 2015.</p>



Pemutaran Film

# *Permainan Tradisional*

## Menjaga Warisan di Penghujung Senja

Tugas Akhir Karya Seni  
Program Pascasarjana  
ISI Surakarta  
2015

Karya :  
B. Satria Agni

Rabu, 11 Februari 2015 | Teater Besar ISI Surakarta | 13.00 WIB